H. P. Lovecraft

CUADERNO DE IDEAS

PERIFÉRICA

H. P. Lovecraft

CUADERNO DE IDEAS

PERIFÉRICA

SERIE MENOR, 13

H. P. LOVECRAFT

CUADERNO DE IDEAS

TRADUCCIÓN DE JUAN ANDRÉS GARCÍA ROMÁN
Y CARMEN IBÁÑEZ BERGANZA

EDITORIAL PERIFÉRICA

PRIMERA EDICIÓN: enero de 2023
TÍTULO ORIGINAL: Commonplace Book

© de la traducción, Juan Andrés García Román y
Carmen Ibáñez Berganza, 2023
© de esta edición, Editorial Periférica, 2023. Cáceres
info@editorialperiferica.com
www.editorialperiferica.com

ISBN: 978-84-18838-65-1

La editora autoriza la reproducción de este libro, total o parcialmente, por cualquier medio, actual o futuro, siempre y cuando sea para uso personal y no con fines comerciales.

* Ofrecido al señor R. H. Barlow el 7 de mayo de 1934 en gratitud por aquel manuscrito y la admirable y pulcra mecanografía de su diestra mano.

Este libro se compone de ideas, imágenes y citas anotadas a vuelapluma para su posible uso futuro en ficciones de misterio. Solamente unas pocas son, de hecho, tramas desarrolladas; la mayor parte consiste en meras sugerencias o en impresiones arbitrarias destinadas a mantener en activo la memoria o la imaginación. Sus fuentes son diversas: sueños, lecturas, encuentros casuales, divagaciones, etcétera.

H. P. LOVECRAFT

Demofonte se estremeció cuando el sol fulguró sobre él. (Amor a la oscuridad = ignorancia.)

*

Los habitantes de Zinge, sobre los que cada noche sale la estrella Canopus, están siempre contentos, libres de aflicción.

*

Las costas del Ática responden con canciones a las olas del Egeo.

*

Relato de terror.
Un hombre sueña que se cae. Lo encuentran aplastado en el suelo, como si se hubiera precipitado desde una altura inmensa.

*

Narrador que camina por una carretera rural desconocida; va a parar a una región extraña, irreal.

*

En Días de ocio en el Yann, de Lord Dunsany, los habitantes de la antigua Astahan, a la orilla del Yann, realizan cada acción de acuerdo con un antiguo ceremonial. No hay novedad posible: «Aquí al Tiempo lo tenemos maniatado y encadenado porque, si no, aniquilaría a los dioses».

*

Relato de terror.
Una mano esculpida, o cualquier otra mano artificial, que estrangula a su creador.

*

Rel. de terror.

Un hombre reta a su peor enemigo. Muere. Su cuerpo asiste al duelo.

*

Trama del doctor Eben Spencer.

*

Sueño con sobrevolar una ciudad.
[Celephaïs][1]

*

Extraño ritual nocturno. Animales que danzan y desfilan al son de una música.

*

Aquello que acontece entre la vibración previa a la campanada y su eco conclusivo: «Era el reloj dando las tres».

*

Casa y jardín. Antiguos. Asociaciones. La escena adquiere su apariencia más extraña.

*

Sonido horripilante en la oscuridad.

*

Un puente sobre aguas oscuras y viscosas.
[Fungi, «El canal»]

*

Un cadáver andante. Se diría que está vivo, pero…

*

Puertas halladas misteriosamente abiertas o cerradas. Provocan

horror.

*

Madera de ébano macasar. Una preciada cómoda de madera de Ceilán o del sur de la India. Es semejante a la de palisandro.

*

Revisar la historia de 1907. Cuadro de un horror extremo.

*

Viaje de un hombre al pasado o al reino de lo imaginario dejando atrás su carcasa corporal.

*

Un coloso muy antiguo en un desierto muy antiguo. Su rostro, desparecido: jamás lo ha visto nadie.

*

Leyenda de la Sirena. Encicl. Brit. XVI, 40.

*

Un hombre que no quiere dormir. No se atreve a dormir. Consume sustancias para permanecer despierto. Finalmente se queda dormido. Y sucede algo. Tema extraído de Baudelaire p. 214.
[Hypnos]

*

Dunsany: Go-By Street. Un hombre tropieza en un mundo onírico. Regresa a la tierra. Trata de volver y lo consigue, pero lo que se encuentra es un mundo antiguo y de ensueño, fruto de una decadencia milenaria.
[1919]

*

Un hombre visita un museo de antigüedades. Pregunta si le aceptarían un bajorrelieve que acaba de realizar. El conservador, un

anciano erudito, se ríe en su cara y responde que no puede aceptar algo así de moderno. El hombre responde que los sueños son incluso más antiguos que el inquietante Egipto, que la reflexiva Esfinge o que Babilonia, circundada de jardines; que ha hecho su escultura en sueños. El conservador le invita a enseñarle su obra y cuando accede, el conservador se horroriza. Le pregunta quién es. El hombre responde con un nombre moderno. «No, antes de eso», objeta el conservador. Pero el hombre no recuerda sino en sueños. El conservador le ofrece entonces una cifra elevada, pero él teme que pretenda destruir su obra. Exige un precio exorbitado. El conservador debe consultar a los administradores del museo. Añadir un buen desarrollo y describir la naturaleza del bajorrelieve.

[Cthulhu]

*

Sueño con las escaleras de un viejo castillo, centinelas dormidos, troneras. Una batalla en el llano entre los ingleses y unos hombres con tabardos amarillos estampados de dragones rojos. El líder de los ingleses reta al de los enemigos a batirse en duelo. Luchan. El enemigo pierde su yelmo y en ese momento se descubre que no tiene cabeza. Todo el ejército enemigo se desvanece como el humo y el observador descubre que es un caballero inglés a caballo por el llano. Vuelve la mirada al castillo y ve una extraña formación de nubes fantásticas sobre las almenas más altas.

*

Vida y Muerte.

La muerte: su desolación y horror, lúgubres espacios, el fondo del mar, ciudades muertas. Y, sin embargo, la vida: ¡el horror más absoluto!, inmensos reptiles nunca vistos y leviatanes, bestias horrendas de una jungla prehistórica, una flora viscosa y nauseabunda, instintos malignos del hombre primitivo. La vida es más horrible que la muerte.

*

Los gatos de Ulthar.

El gato es el espíritu del antiguo Egipto y embajador de las ciudades olvidadas de Meroe y Ofir. Guarda parentesco con los señores de la selva y es heredero de los secretos del África venerable y siniestra. La Esfinge es prima suya y hablan la misma lengua, pero él es más viejo y recuerda lo que aquella ya olvidó.

[Empleado.]

*

Sueño con Seekonk. Marea baja. Un relámpago en el cielo. Éxodo desde Providence. Cae la cúpula de la iglesia congregacional.

*

Extraña visita a un lugar por la noche. Luz de luna. Castillo de gran magnificencia, etc. La luz del día revelará su abandono o bien unas ruinas irreconocibles y quizás de insondable antigüedad.

*

Hombre prehistórico preservado en el hielo siberiano. (Véase Winchell, Walks and Talks in the Geological Field, p. 156 y ss.)

*

Al igual que en el pasado los mamíferos sustituyeron a los dinosaurios, un día los insectos o los pájaros sustituirán al mamífero humano. La desaparición del hombre frente a la nueva raza.

*

Determinismo y profecía.

*

Escapar de la tierra a mayor velocidad que la luz. El pasado revelado gradualmente. Epifanía espantosa.

*

Seres singulares procedentes de universos remotos y dotados de una percepción singular. Se vislumbra la llegada de un universo ajeno.

*

Desintegración de toda materia en electrones hasta que el espacio acaba de vaciarse, igual que la energía se torna calor irradiante, según sabemos. Cuestión de aceleración; el hombre accede al espacio.

*

El extraño olor de un libro de la infancia provoca un resurgir de la imaginación infantil.

*

Sensación de ahogamiento. Bajo el mar. Ciudades. Naves. Las almas de los difuntos. El ahogamiento es una muerte horrible.

*

Sonidos, probablemente musicales, oídos por la noche y provenientes de otros mundos o ámbitos de la existencia.

*

Advertencia de que un lugar determinado es sagrado o está maldito, que no debe edificarse allí casa alguna ni ciudad, o que, en caso de hacerlo, habrá que abandonarlas o derruirlas para evitar la catástrofe.

*

Los italianos denominan al miedo paura o Figlia della Morte, esto es, la Hija de la Muerte.

*

Miedo a los espejos. Memoria de un sueño en un escenario alterado, cuyo desenlace es la sorpresa horripilante de verse reflejado en el agua o en un espejo. (¿Identidad?)
[¿El extraño?]

*

Monstruos que nacen vivos, pero se entierran para reproducirse y originar una raza de demonios inconcebibles.

*

Un castillo a la orilla de una charca o río. Su reflejo imperturbable a lo largo de los siglos. Destruyen el castillo, pero el reflejo vive para vengarse de un modo sobrenatural de sus exterminadores.

*

Cita de Robert Louis Stevenson usada como lema por John Buchan: «El efecto de la noche, del correr del agua, de ciudades iluminadas, del primer arrebol del día, de los barcos o del mar abierto despierta en la mente una verdadera hueste de anónimos anhelos y placeres. Sentimos que ha de ocurrir algo; ignoramos el qué, pero nos lanzamos en su busca».

*

Una raza de faraones inmortales que moran bajo las pirámides en inmensos salones subterráneos al pie de unas escalinatas negras.

*

Un visitante de ultratumba: un forastero presente en una efeméride pública es seguido a medianoche hasta un cementerio; una vez allí se introduce en la tierra.

[Hawthorne, sin escribir.]

*

De la Enc. Brit. II, 255, entrada referida a Arabia. Tribus legendarias de los aaditas en el sur; zamudíes en el norte, y gentes de Tasm y Jadis en el centro de la península. «Espléndidas son las descripciones de Iram, la Ciudad de las Columnas (así la designa el Corán) y que se dice fue erigida por el rey Shaddad, último tirano de los aaditas, en la región de Hadramaut: aun tras la derrota y la aniquilación de sus habitantes, la ciudad permanece intacta, según los árabes, invisible al ojo ordinario salvo en ocasiones aisladas, lapsos en los cuales se revela a ciertos viajeros favoritos del cielo.» Grutas al noroeste de Hiyaz atribuidas a las tribus zamudíes.

*

Ciudades borradas de la faz de la tierra por una ira sobrenatural.

*

AZATHOTH: nombre repugnante.

*

Flegetonte: un río de fuego líquido en el Hades.

*

Jardín encantado donde la luna proyecta la sombra de un objeto o de un fantasma invisible al ojo humano.

*

Invitación a los muertos. Voz o ruido familiar en la habitación contigua.

*

La mano de un cadáver escribe.

*

Transposición de la identidad.

*

Hombre perseguido por algo invisible.

*

Libro o manuscrito cuya lectura es extremadamente horrible. Se desaconseja. Alguien lo lee y lo hallan muerto. Incidente de Haverhill.

*

Remar o navegar en un lago a la luz de la luna. Navegar hacia la invisibilidad.

*

Una aldea extraña en un valle al que se llega por una larga senda visible desde la cresta de la colina, que es desde donde desciende el camino. Se encuentra en la linde de un bosque denso y milenario.

*

Un hombre en una extraña cámara subterránea. Trata de forzar la

apertura de una puerta de bronce. El aflujo del agua lo arrolla.

*

Un pescador lanza su red a la luz de la luna. Lo que encuentra.

*

Peregrinaje horrible en pos del trono anochecido del sultán demoníaco Azathoth.

*

Un hombre enterrado vivo en la mampostería de un puente conforme a una superstición… o un gato negro.

*

Nombres siniestros: Nasht, Kaman, Thah…

*

Identidad. Reconstrucción de la personalidad. Un hombre fabrica una réplica de sí mismo.

*

El miedo de Riley a los enterradores: llave echada desde el interior, una vez muerto.

*

Descubrimiento de unas catacumbas en el subsuelo de una ciudad (¿en América?).

*

Una sensación. Ciudad en peligro. Ciudad muerta. Estatua ecuestre. Unos hombres en una cámara cerrada. El estrépito de unos cascos en el exterior. Misterio que se desvela al mirar afuera. Final incierto.

*

Un asesinato. El cadáver lo descubre un detective psicólogo que finge haber vuelto transparentes las paredes de un cuarto. Se aprovecha del miedo del asesino.

*

Un hombre con un semblante antinatural. Dicción extraña. Se descubre que es una máscara. Revelación.

*

Tono de extrema fantasía. Un hombre transformado en isla o en montaña.

*

Un hombre que vendió su alma al diablo. Regresa de un viaje y vuelve con su familia. Vida ulterior. Miedo. Final horrible. Extensión de novela.

*

Un incidente en Halloween. Un espejo en el sótano. El rostro que se refleja en él. Muerte (¿marcas de garras?).

*

Unas ratas que se reproducen y exterminan primero una ciudad y luego a toda la humanidad. Incremento de su tamaño y de su inteligencia.

*

Venganza a la italiana matándose en la celda que comparte con su enemigo. En las mazmorras de un castillo. (Desarrollado por FBL, Jr.)

*

Misa negra en el subterráneo de una iglesia antigua.

*

Vieja catedral. Gárgola horripilante. Un hombre intenta robarla. Lo hallan muerto. Sangre en las fauces de la gárgola.

*

Inenarrable danza de las gárgolas. Por la mañana, las gárgolas de una vieja catedral se han movido de su sitio.

*

Deambular por un laberinto de callejas pobres. Aparición de una luz a lo lejos. Ritos desconocidos de enjambres de pordioseros. Como la Corte de los Milagros de Notre-Dame de París.

*

Un secreto espantoso en la cripta de un viejo castillo. Lo descubre su morador.

*

Criatura amorfa y viviente que constituye el núcleo o cimiento de un edificio muy antiguo.

*

En Marblehead. Sueño. Túmulo. Atardecer. Irrealidad.
[¿La festividad?]

*

El poder que un mago tiene para influir en los sueños de los demás.

*

Cita: «La pesadilla de un difunto que perece en pleno ejercicio de sus perversidades; su flácido cadáver se desploma sobre la víctima de sus torturas. Ésta se desembaraza de él a duras penas». Hawthorne.
[1920]

*

Unas disonancias espantosas, atronadoras. Graves acordes procedentes de un órgano (hecho trizas) en una abadía o catedral (abandonada).

*

¿Acaso no posee también la naturaleza sus propios grotescos: la roca hendida, la distorsión de la luz al anochecer en los senderos desiertos, la desvelada estructura del embrión humano o el esqueleto? En W. Pater, Renacimiento (Da Vinci).

[Red Hook]

*

Descubrir algo horrible en un libro (tal vez familiar) y no ser capaz de encontrar esa página nunca más.

*

Pierre Borellius afirma que «es preciso preparar y preservar la fórmula esencial de cada criatura de tal modo que el hombre de ingenio pueda disponer del Arca de Noé entera en su propio estudio, para así despertar a su placer la forma plena del animal a partir de sus cenizas. Usando de tal método, con las cenizas humanas en su solución básica, un filósofo podría, sin recurrir a la necromancia criminal, revivificar a cualquier ancestro desde el polvo de su incineración».

[Charles Dexter Ward]

*

Un filósofo solitario encariñado con un gato. Lo hipnotiza repitiéndole palabras de forma obsesiva y mirándolo a los ojos. Cuando muere, el gato manifiesta signos de poseer su personalidad.

N. B. Ha adiestrado al gato y se lo deja en herencia a un amigo con instrucciones sobre cómo ajustar un lápiz a su pata derecha delantera por medio de un arnés. Después escribe con la letra del difunto.

*

Unas solitarias lagunas y ciénagas de Luisiana. El demonio de la muerte. Una vieja mansión con jardines. Unos árboles cubiertos de musgo. Festoneados de musgo español.

*

Monstruo que sobrevive pese a ser acéfalo o carecer de cerebro.

Alcanza dimensiones prodigiosas.

[1922]

*

Un día perdido de invierno. Quedarse dormido. Veinte años después. Dormirse en una silla una noche de verano. Falso amanecer. Paisaje y sensaciones antiguas. Frío. Personas de antes hoy muertas. Horror. ¿Congelación?

*

Alguien muere. Pero no su cadáver, deambula de acá para allá. Trata de ocultar el hedor de la descomposición. Lo retienen en algún sitio. Desenlace espantoso.

[1922: Aire frío]

*

Un lugar donde uno ha estado. La hermosa vista de un pueblo o un valle salpicado de granjas al caer la tarde. Luego es incapaz de localizarlo, ni en la realidad ni en la memoria.

*

Se produce un cambio en la superficie del sol. Aparecen unos objetos con una forma extraña. Acaso restauran un paisaje pretérito.

*

Una horrible hacienda colonial y su jardín asilvestrado en el costado de la ciudad. Tomada por la maleza. Los versos de «La casa» son la base de la historia.

[Casa evitada]

*

Fuegos de origen desconocido atravesando las colinas por la noche.

*

Miedo ciego a una hondonada en los bosques con meandros que transcurren entre torcidas raíces y un altar sobre el que se han realizado terribles sacrificios. Burbujeantes fosforescencias en el suelo.

Árboles muertos.

*

Una vieja y horripilante mansión en la empinada vertiente de la ciudad, en Bowen St., emite señales durante la noche. Ventanas negras. Horror innombrable. Un tacto frío y una voz. La bienvenida de los muertos.

*

Historia de Salem. La cabaña de una bruja muy anciana. Tras su muerte, encuentran en ella una panoplia de horrores.

*

Una región subterránea junto a un plácido poblado de Nueva Inglaterra, habitada por extrañas criaturas (vivientes o extinguidas) de una antigüedad prehistórica.
[1923]

*

Una espantosa sociedad secreta muy extendida. Ritos horribles que tienen lugar en cavernas bajo estancias y escenas familiares. El vecino puede ser miembro de ella.

*

Un cadáver en una habitación realiza alguna acción instigado por la disputa que ha tenido lugar en su presencia. Rompe o esconde un testamento, etc.

*

Una habitación sellada o en la que no se permite iluminación alguna. Sombra en la pared.

*

Una vieja taberna marítima ahora tierra adentro en una región ganada al mar. Extraños sucesos, el fragor de olas batiendo.

*

Un vampiro visita a un hombre en la morada de sus antepasados. Es su padre.

*

Un ser sentado sobre el pecho de un durmiente. Por la mañana ha desaparecido, aunque se ha dejado algo…

*

El empapelado de la pared se raja y adquiere una forma siniestra. El testigo muere de miedo.

[1923: Las ratas de las paredes]

*

Un mulato instruido busca apropiarse de la personalidad de un hombre blanco y poseer su cuerpo.

*

Un anciano negro, hechicero vudú, en su cabaña de la ciénaga. Posee a un hombre blanco.

*

Ruinas ciclópeas y antediluvianas en una isla desierta del Pacífico. Centro subterráneo de un culto de brujería a escala planetaria.

*

Ruinas ancestrales en un cenagal de Alabama. Vudú.

*

Un hombre que vive cerca de un cementerio. ¿Cómo sobrevive si no come comida?

*

Recuerdos biológicos y hereditarios de otros mundos y universos. En Butler, Dios conocido y desconocido, pág. 59.

*

Fuegos fatuos que danzan en un marjal salino.

*

En el interior de un viejo castillo se oye un misterioso salto de agua. El sonido cesa momentáneamente coincidiendo con una situación extraña.

*

Deambular nocturno en las inmediaciones de un castillo sin luz en mitad de un escenario tenebroso.

*

Una incógnita criatura escondida y alimentada en una casa decrépita.
[1924]

*

Desde la galería de una habitación prohibida en una antigua mansión señorial se ve algo.

*

Nota artística: los demonios fantásticos de Salvator Rosa o de Fuseli (trompas y probóscides).

*

Un ave parlante imperecedera revela secretos al cabo de mucho tiempo.

*

Photius habla de un escritor (olvidado) llamado Damascius que escribió: Ficciones increíbles, Relatos de demonios, Historias maravillosas de regresos de la muerte.

*

Cosas terribles susurradas en las líneas de Image du Monde, de Gauthier de Metz (siglo XIII).

*

Un hombre momificado sumido en un estado cataléptico durante siglos dentro de su tumba.

*

Una reunión secreta y repugnante en una antigua avenida por la noche. Los participantes se dispersan furtivamente uno tras otro. Parece que a uno de ellos se le cae algo. Es una mano humana.

*

Un hombre abandonado a su suerte nada en alta mar. Lo rescatan horas después y relata la inaudita historia de su visita a un país sumergido bajo el océano. ¿Está loco?

*

Unos náufragos abandonados en una isla comen plantas desconocidas y sufren misteriosas transformaciones.

*

Ignotas ruinas milenarias. Un ave extraña e inmortal hace revelaciones terroríficas a los exploradores.

*

Debido a un extraño proceso, un individuo retrocede en la cadena evolutiva hasta transformarse en anfibio. Un científico insiste en que tal forma anfibia es desconocida en la paleontología. Para probarlo desarrolla un extraño experimento.

*

En El fauno de mármol, pág. 346. En Italia, una desconocida y prehistórica ciudad de piedra.

*

Región del noreste llamada Hoya de las Brujas, junto al curso de un río. Rumores de aquelarres y powwows sobre una vasta elevación del terreno en el que las hayas y las plantas de cicuta han formado una oscura gruta o un templo demoníaco. Leyendas de difícil explicación. Holmes, El ángel de la guarda.

*

La fosforescencia de la madera en descomposición, que en Nueva Inglaterra denominan fuego fatuo.

*

Un artista enloquecido hace dibujos en una vieja casa siniestra. ¿Qué motivos lo inspiran? Un presentimiento.

[El modelo de Pickman]

*

Un hombre exhibe en el circo a dos hermanos siameses enanos y deformes. Separados mediante una operación quirúrgica, uno de ellos desaparece y comete actos espeluznantes entregándose a una vida de maldad.

[H. S. W. – Cassius]

*

¿Para la novela La hoya de las brujas? Un maestro contratado en un colegio privado se extravía en su primer paseo y descubre un oscuro hueco de troncos con formas preternaturales y una chocita (quizá tenga luz en la ventana).

Ya en la escuela, se entera de que los niños tienen prohibido visitar la gruta boscosa. Hay un chico raro; el maestro lo ve adentrarse en la espesura. Ocurren extraños sucesos. Desaparición misteriosa o destino maldito.

*

Un mundo perverso superpuesto al mundo visible. Hay una puerta de acceso. Un impulso guía al narrador hasta un libro arcano y prohibido que contiene instrucciones de paso.

*

Una lengua secreta que hablan poquísimos ancianos en una tierra salvaje desencadena maravillas ocultas y horrores que aún perduran.

*

En un solitario lugar montañoso se ha visto a un hombre extraño hablar con una enorme criatura alada. Ésta huye espantada ante la proximidad de otros testigos.

*

Alguien o algo profiere un alarido de espanto al ver salir la luna, como si se tratara de algo inusual.

[Marcado con una cruz.]

*

DELRIO pregunta: «An sint unquam daemones incubi et succubae, et an ex tali congressu proles nasci queat?».

[¿Fueron jamás vistos tales demonios, íncubos, súcubos y la prole generada de su acoplamiento?]

[Red Hook]

*

Un explorador se adentra en un extraño mundo caracterizado por una extraordinaria atmósfera que ensombrece el cielo hasta producir una oscuridad casi plena. La serie de prodigios que se suceden.

*

Nota a pie de página de Haggard o Lang en El deseo del mundo: «Probablemente los misteriosos e indescifrables libros de la Antigüedad hallados ocasionalmente en las excavaciones del antiguo Egipto se escribieron en esa misma lengua muerta de un pueblo que existió alguna vez y cayó en el olvido. Uno de ellos es el que encuentra en Coptos un sacerdote del templo de la Diosa. “La tierra entera era oscura, pero la luna refulgía en todo el libro.” Un escriba del período ramésida se refiere a otro de esos libros de antigua caligrafía indescifrable: “Me cuentas que no entiendes ni una sola palabra, ni buena ni mala, de lo que lees en él. Diríase protegido por un muro infranqueable. Ni tú mismo, con tu vasta erudición, has podido conocerlo. Esto me llena de temor”».

Birch Zeitschrift 1871, págs. 61-64. Papiro Anastasi I, pl. X 1,8, pl.

X 1,4. Maspero, Hist. Ant., págs. 66-67.
[1926]

*

Los devotos de un culto de magia negra a quienes siempre se enterraba boca abajo. Un hombre, al indagar la historia de un antepasado suyo en la tumba familiar, descubre una alarmante enfermedad.

*

Un misterioso pozo en la comarca de Arkham se seca. O quizá siempre estuvo seco… Un agujero que, nada más excavarlo, se selló herméticamente con una losa. No tiene fondo; la gente lo teme y lo evita. En su fundamento, un templo pagano u otra cosa ancestral, o todo un mundo cavernario.
[Fungi, «El pozo»]

*

En una librería antigua se vislumbra un libro maldito. Nadie lo volverá a ver jamás.

*

Una pensión siniestra cuya puerta cerrada nunca se abrió.

*

Encuentran una lámpara antigua en una tumba. Al llenarla y encenderla, su luz revela un mundo extraño.
[Fungi]

*

Algún objeto desconocido, milenario o prehistórico. Su poder de evocación. Recuerdos prohibidos.

*

Perro vampiro.

*

Una avenida maldita o un patio cerrado de una antigua ciudad. Union St. o Milligan St.

*

Se visitará a alguien en una casa en un lugar remoto, apartado de la civilización. El viaje, de noche, desde la estación a través de las colinas embrujadas. La casa se encuentra en la linde de un bosque o cerca del agua, donde subsisten cosas abominables.

*

Un hombre se ve obligado a refugiarse en una casa extraña. Su anfitrión luce una poblada barba y lentes oscuras. El huésped se retira. Al levantarse en mitad de la noche, halla la ropa del dueño esparcida por la casa, así como una máscara: el rostro, sólo aparente, de lo que quiera que fuera su anfitrión. Huida.

*

Un sistema nervioso autónomo y una mente subconsciente que no residen en la cabeza. Un médico perturbado decapitará a un paciente manteniéndolo vivo y controlando su subconsciente.

[Evitar plagiar la historia de W. C. Morrow.]

*

Un gato negro sobre un montículo cercano a una fosa en el patio de una antigua posada. Su maullido ronco invita al artista a penetrar nocturnos misterios. Cuando muere de viejo, invade los sueños del artista y lo convence de que lo acompañe. El siniestro resultado es que jamás despertará de su sueño, o bien descubrirá un mundo anterior y externo, fuera del espacio tridimensional.

[1928. Lo usa Dwyer.]

*

Trofonio (cueva de). Mirar el Dicc. Clás y el artículo del Atlantic.

*

Desde la lejanía, se divisa la puesta de sol sobre una ciudad de torres y campaniles. Por la noche, la ciudad no se ilumina. Se ha visto

una vela singlar hacia alta mar.

*

Las aventuras de un espíritu sin cuerpo. Atravesando ciudades vagamente familiares y páramos insólitos, así como el espacio y el tiempo, alcanza finalmente otros planetas y universos.

*

Visión de luces tenues y figuras geométricas formadas en la retina cuando se cierran los ojos. ¿Intervención en el nervio óptico desde otras dimensiones, desde otros mundos? Relacionarlo tal vez con una vida o una fase existencial habitable para quien supiera cómo acceder. Un hombre con miedo a cerrar los ojos. Ha realizado un espeluznante peregrinaje y aún preserva esa temible facultad de la visión.

*

Un hombre tiene un amigo que es un terrible hechicero y gana una creciente influencia sobre él. Para salvar su alma, lo mata y empareda su cuerpo en un viejo sótano. PERO el brujo muerto (que solía hablar sobre hechos extraordinarios relacionados con la permanencia del alma en el cuerpo) se transmuta en el amigo y abandona su cadáver consciente en la cripta.

[El ser del umbral]

*

Un tipo de música solemne en tonos graves al estilo de los años 1870 o 1880 conjura visiones de esa época. Salones de muertos iluminados con gas, el reflejo de la luna en unos suelos antiguos, calles de decadentes barrios financieros con sus farolas a gas… todo ello en circunstancias terribles.

*

Un libro que cuando se lee induce al sueño. Imposible leerlo. Un hombre decidido lo lee. Se vuelve loco. Las precauciones que toma un anciano iniciado. Protegerse mediante un encantamiento… como haría el autor o traductor del libro.

*

Espacio y tiempo. Un acontecimiento inexplicado hace unos 150 años. En el presente, una persona que añora exageradamente el pasado. Al relatar o llevar a cabo una acción físicamente retroactiva, hace que se reproduzca el hecho pasado en cuestión.

*

El horror supremo. Un abuelo regresa de un singular viaje. En la casa hay algún misterio. Sopla el viento y hay oscuridad. Al abuelo y la abuela se los ha tragado la tierra. Prohibidas las preguntas. Somnolencia. Investigación. Cataclismo. Se oyen gritos.

*

Un hombre pierde su fortuna, de origen oscuro, y anuncia a su familia que debe volver a ESE LUGAR (terrible, siniestro y extradimensional) en el que había obtenido el oro. Dar a entender la posibilidad de que lo estén siguiendo o de que no vuelva de su viaje. Partida y relato de lo que le sucede o de lo que acontece en el hogar a su regreso. Relacionar con el tema anterior. Darle un tratamiento casi dunsaniano.

*

En un sitio público se observa a una persona que posee las facciones (o bien un anillo u otra joya) de alguien enterrado en otro tiempo (probablemente generaciones atrás).

*

Viaje terrorífico a una antigua tumba olvidada.

*

Una familia aborrecible vive envuelta en la sombra en un antiguo castillo en la linde de un bosque, junto a un tenebroso acantilado y una catarata monstruosa.

*

Un chico criado en un ambiente de gran misterio. Cree que su padre está muerto. De buenas a primeras le dicen que su padre está a punto de regresar. Unos preparativos sospechosos. Las consecuencias.

*

Siniestras islas desiertas de la costa noreste. Los horrores que las habitan. Una atalaya de influencias cósmicas.

*

Lo que eclosiona del huevo primigenio.

*

Un hombre raro en una zona oscura de una vieja ciudad tiene algo que infunde un horror arcaico, de tiempos inmemoriales.

*

Se descubre un viejo libro maldito. Con instrucciones para una invocación perturbadora.

*

En un desierto encuentran un ídolo prehumano.

*

Un ídolo expuesto en un museo se mueve de una determinada manera.
[1930]

*

La migración de los lemmings. Atlántida.

*

Unas figurillas célticas verdes extraídas de un antiquísimo pantano irlandés.

*

En un coche o calesa conducen a un hombre con los ojos vendados a un lugar antiguo y secreto.

*

Los sueños de un hombre crean un mundo medio disparatado y de sustancia pseudomaterial en una dimensión desconocida. Otro soñador se sumerge en ese mundo a través de un sueño. Lo que encuentra. La inteligencia de los habitantes. Su dependencia del primer soñador. Lo que acontece a su muerte.

*

Una tumba antiquísima entre tupidos bosques cerca de donde se alzaba una antigua mansión virginiana del siglo XVII. La abotargada e incorrupta criatura que encuentran en su interior.

*

La aparición de un dios de la Antigüedad en un arcaico y solitario lugar. Probablemente en las ruinas de un templo. Atmósfera más bien de belleza que de horror. Tratamiento sutil. Se revela la presencia a través de un tenue sonido o de una sombra. ¿Cambia tal vez el paisaje? ¿Es un niño quien lo ve? ¿Imposible identificar o volver al sitio?

*

Una casa de horror total. Un crimen innombrable. Ruidos. Los últimos inquilinos. (Flammarion) (¿Extensión de novela?)

*

Un habitante de otro mundo. Enmascarado con una careta de piel humana o transformado con cirugía para otorgarle aspecto humano. Bajo el ropaje, en cambio, un cuerpo alienígena. Una vez que aterriza, intenta mezclarse con la humanidad. Una horrenda revelación.

[Sugerido por Clark Ashton-Smith.]

*

En una antigua ciudad enterrada, un hombre encuentra un documento arcano y apolillado que, escrito en inglés de su propio puño y letra, relata una historia terrorífica. Se supone un viaje en el tiempo. Posibilidades de realización.

[Utilizado en 1935.]

*

Referencia en un papiro egipcio a los enigmas de la tumba del sacerdote supremo Ka-Nefer. Finalmente, se encuentra e identifica la tumba. En el suelo de piedra hay una trampilla. Una escalera y el abismo negro e infinito.

[Marcado con una cruz.]

*

Al cabo de los años, se encuentran los esqueletos y los enseres de los componentes de una antigua expedición a la Antártida o bien a otro lugar ignoto. Hay unos negativos. Cuando sus descubridores los revelan, muestran horrores insólitos.

*

Una escena de horror urbano en la rue Sous le Cap o en la rue Champlain en Quebec. La cara escarpada de un acantilado. Musgo, moho y humedad. Casas medio incrustadas en el desfiladero.

*

Una criatura proveniente del mar. En una casa sombría, un hombre advierte que los pomos de las puertas, etc. están húmedos, como si algo los hubiera impregnado. Ha sido capitán en altamar y una vez encontró un sorprendente templo en una isla de origen volcánico.

*

El sueño de despertar en un amplio salón de extraña arquitectura con unas formas cubiertas por sábanas sobre las losas. Las figuras reproducen las posturas de quien las observa. Bajo las sábanas se insinúan perturbadoras siluetas de apariencia no humana. Una de las formas se mueve, se desprende de la tela y revela un ser no terrestre. Sugerir la posibilidad de que uno mismo sea un ser de ese tipo. La mente se ha transferido a otro cuerpo en otro planeta.

[1931]

*

Un desierto rocoso. En un desfiladero, una puerta prehistórica. En el valle se amontonan los esqueletos, miríadas de cadáveres de animales modernos y prehistóricos. Algunos de ellos con dentelladas extrañas.

*

Una antigua necrópolis. En la ladera de una colina hay una puerta de bronce que se abrirá mientras la ilumine la luna. ¿Refractada por una lente primitiva situada sobre una columna?

*

Una momia primigenia en un museo. Se despierta e intercambia su sitio con el del visitante.

[1932]

*

De pronto y sin causa aparente a un hombre le aparece en la mano una extraña herida que se va extendiendo. Consecuencias.

*

Un hechicero tibetano –ROLANG o NGAGSPA– reanima un cadáver en una habitación a oscuras tendido sobre el cuerpo boca con boca, repitiendo una fórmula mágica y dejando la mente en blanco. El cadáver vuelve a la vida y se incorpora. Intenta escapar. Brinca, resiste y forcejea, pero el hechicero consigue retenerlo y sigue recitando la fórmula mágica. El cuerpo saca la lengua y el brujo se la arranca de un mordisco. En ese momento, el cadáver se desploma. La lengua pasa a ser un precioso talismán mágico. La huida del cuerpo tendría consecuencias espeluznantes y moriría el hechicero.

[1933]

*

Un desconocido libro de terror descubierto en una antigua biblioteca. Se copian párrafos que revelan una trascendencia espantosa. Imposibilidad de volver a encontrar el volumen para verificar los fragmentos. Considerar el descubrimiento de un cuerpo, una imagen o un talismán ocultos bajo el suelo, en un armario escondido o en otro sitio similar. Dar la idea de que el libro era una mera ilusión inducida por un cerebro exánime o una magia antigua.

*

Un hombre entra totalmente a oscuras en la que se supone que es

su casa. Llega a tientas a su habitación y se encierra. O bien le suceden horrores insospechados, o bien, al encender la luz, se encuentra en un lugar desconocido o ante una presencia extraña. O encuentra su pasado redivivo o su futuro revelado.

*

Un raro panel de vidrio proveniente de un monasterio en ruinas, conocido por haber albergado la celebración de ritos satánicos, se reutiliza en una casa recién construida en la linde de una región ignota. En su reflejo, el paisaje se ve ligera e inquietantemente falseado. Tiene una oscura propiedad de distorsionar el tiempo. Procede de una civilización primigenia y perdida. Termina proyectando espeluznantes visiones de otro mundo.

*

Los demonios, cuando desean una forma humana para sus fines maléficos, se apropian de los cuerpos de los ahorcados.

*

La pérdida de memoria y el ingreso en un nebuloso universo de extrañas visiones y experiencias tras una fuerte conmoción o un accidente, la lectura de un libro insólito, la participación en un rito extraño, la ingestión de una pócima misteriosa, etc. Las visiones presentan una familiaridad imprecisa e inquietante. Una aparición. Imposibilidad de volver atrás.

*

Desde un mirador en una colina se divisa una torre distante. A su alrededor, por la noche, se arraciman los murciélagos. Esto fascina al observador. Una noche se despierta encontrándose en una tenebrosa escalera de caracol desconocida. ¿Está en la torre? Un designio atroz.

[1934]

*

Una criatura de negras alas entra en tu casa por la noche. No consigues encontrarlo ni saber lo que es. Se producirán cambios sutiles.

*

Se siente la presencia de una criatura invisible o se observan sus huellas en la cima de una montaña o en otro tipo de elevación inalcanzable.

*

Unos planetas formados de materia invisible.

*

El superviviente de un hundimiento o un naufragio descubre un pecio monstruoso y se embarca en él.

*

Retorno a un lugar en condiciones apenas comprensibles, un ambiente onírico y terrorífico. Reinan la muerte y la decadencia. De noche no se encienden las luces de las calles. Una revelación.

*

La convicción perturbadora de que toda vida es sólo un sueño engañoso tras el que acecha un siniestro y deprimente horror.

*

Alguien se asoma a la ventana y descubre que fuera la ciudad y el mundo están oscuros y muertos (o extrañamente alterados).

*

El intento de reconocer y visitar unas escenas apenas vislumbradas desde la ventana. Sus insólitas consecuencias.

*

Le arrebatan algo a alguien en la oscuridad en un sitio viejo, solitario y evitado por la mayoría.

*

Un medio de transporte en un sueño, un vagón de tren, carruaje, etc. al que alguien se ha subido en estado de estupor o fiebre. Es una

fracción de un universo pasado o ultradimensional. Conduce al pasajero fuera de la realidad, hacia regiones imprecisas y devastadas o inconcebibles abismos de prodigios.

*

Enviado especial del NY Times, 3 de marzo de 1935: «Halifax, N. E.: Profundamente grabada en la pared rocosa de una isla que se eleva sobre el oleaje del océano Atlántico en la costa sur de Nueva Escocia, a 20 km de Halifax, se halla el fenómeno geológico más espectacular que presenta Canadá. Las tormentas, el mar y el hielo han cincelado en el sólido acantilado de la que ha dado en llamarse Isla de la Virgen la silueta casi perfecta de la Virgen María con el Niño en los brazos. La costa de la isla, escarpada y batida por las olas, es peligrosa para la navegación y se halla completamente deshabitada. No se tiene conocimiento de que el ser humano haya pisado esas costas».

*

En las paredes de una antigua mansión cuelgan pinturas tan ennegrecidas que no se distingue lo representado. Limpieza y revelación. Cf. Hawthorne, El retrato de Ed. Rand.

*

Comenzar la historia con la presencia del narrador, para él mismo inexplicable, en escenarios sumamente extraños y terroríficos (¿sueño?).

*

Una persona extraña o varias viven en una casa vieja o en ruinas alejada de la civilización (bien en el viejo noreste o en una isla exótica). La sospecha, ya sea por su aspecto o por sus costumbres, de que no son del todo humanos.

*

Milenarios bosques invernales, musgo, troncos enormes, ramas retorcidas, oscuridad, raíces nervadas, un goteo constante…

*

Roca parlante de África. En unas ruinas de la jungla inhóspita, un

oráculo ancestral que habla con la voz de la eternidad.

*

Un hombre ha perdido la memoria en una situación extraña y difícilmente reconocible. Temor a recuperar la memoria. Atisba algo…

*

Un hombre moldea distraídamente una figura extraña. Cierta fuerza lo ha impelido a hacerla más deforme de lo que él mismo puede comprender. La arroja con repugnancia lejos de sí. Pero en el exterior hay algo rondando en mitad de la noche.

*

Una tormenta (¿súbita y rara?) arrastra un antiguo puente de piedra (¿romano?, ¿prehistórico?). Se libera algo que estaba emparedado y sellado dentro de la construcción primitiva. Ocurren cosas.

*

Un espejismo en el tiempo: imagen de una ciudad antehumana desaparecida hace mucho.

*

Niebla o humo que asumen formas al ser conjurados por encantamiento.

*

Una mano desconocida tañe la campana de una antigua iglesia o un castillo. Una criatura… o una Presencia invisible.

EL OTRO LOVECRAFT: ESCRITURA Y ANTERIORIDAD

Para Carlos Pardo

No existe en la tradición hispánica un término equivalente al de commonplace book. Se trata de una de las variantes en que se ramifica el discurso diarístico, tan proteico. Dicen que el diario está a medio camino entre la literatura y la vida o, más bien, que buena parte de los diarios no son literatura. Es decir, como si estuviera primero la vida, primero el acto, libre o místico, de vivir y después su escritura, el juego literario. Pero esta percepción, su concepto del arte como una especie de deporte suplementario y de la vida como un todo esencial y desprovisto de convenciones es bastante ilusoria. Pasa por alto que vivimos nuestras vidas al hilo de otras, reales, recordadas o imaginadas; en fin, que vivir es un acto mayormente mimético y convencional. No en vano, en el juego social, es mucho más evidente el hecho de que la escritura –entiéndase por ésta el conjunto de textos jurídicos, discursos morales, religiosos, de clase– adquiere precedencia sobre la vida. Tirando de un poco de ironía, no es que el diario no sea literatura: es que la vida misma es un género literario.

Esa mistificación de la vida como una esencia inamovible y aspiración de todo texto condujo a la madre de los discursos del yo, la autobiografía, a una especie de esquizoide purismo. A falta de la fama y la consideración de las grandes ficciones que constituyen el arsenal imaginativo de Occidente –Edipo, Hamlet, don Quijote, Moby Dick...– la autobiografía reclamó para sí, y sólo para sí, la capacidad de plasmar con toda autenticidad la verdad biográfica, como el pobretón que apenas nada tiene, pero se regocija en pensar que no se vende ni se compra: más quisiera. Philippe Lejeune llegó a dar el salto mortal –en el oxímoron entre el pragmatismo y un esencialismo anacrónico– de reclamar la verdad del texto colgándole el candado de una realidad extratextual: el carné de identidad. Libro y policía quedaban conectados.

Pero en el cambio de los siglos, la literatura, que siempre transforma espacios ambiguos en cauces de expresión, recuperó la escritura del yo para la creatividad. Y las estrecheces normativas acabaron por desbordarse. Como en una trágica metáfora de los tiempos, en febrero de 2004 el gran ciclista Marco Pantani se encerraba en un hotel y comenzaba a rellenar esas paginitas del

pasaporte que siempre quedan vacías. Imagino que cuanto más deseaba explicar el porqué de su suicidio, más lo literaturizaba. Colmó de retractación su identidad, de justificación. Desde las Confesiones rousseaunianas, apenas ha habido una sola autobiografía que no sea eso mismo, retractación, mentirosa justificación, hechos de la subjetividad, inapelables para el yo y para nadie más, interpretaciones de la moral, escritura, sí, literatura…

Por su parte, la anotación directa de la realidad ha tenido, hasta nuestro siglo, poco predicamento crítico, a medio camino como estaba entre la historia, el periodismo, el mero uso instrumental y contable, el discurso del yo y, probablemente, la frivolización que acarreó su propia popularidad. El commonplace book tiene, en concreto, mucho de anotación y nada de trama; tampoco es la evocación de una educación sentimental. Ni una crítica literaria aristotélica partidaria de la cualidad fabril (poieîn, mímesis de la acción) ni una idealista y romántica le encontrarán nada de chicha.

Se diría que en estos fragmentos no hay subjetividad. Si los comparásemos con los diarios del pintor Jacopo da Pontormo, encontraríamos que aquellos mostraban atisbos de su personalidad, aunque fuera a través del recuento de las viandas, las viandas otra vez, los pigmentos y las visitas de Bronzino. Lovecraft tomó estas anotaciones entre 1919 y 1934, los años que van desde Dagón y sus primeras ficciones hasta los textos que le granjearían la fama (me resisto a decir su madurez creativa, ya que su inmadurez no era poco interesante). Y, sin embargo, ni se describen ni se adivinan en estas páginas las idas y venidas de su matrimonio con Sonia, el traslado traumático a Nueva York, el alegre regreso a la infancia de Providence, las cartas y los primeros viajes con amigos, el periodismo amateur que a veces lo hizo feliz a costa de sacrificar su amor propio y su autonomía económica.

¿Ni rastro de su vida? ¿No decíamos que no hay diferencia entre vida y literatura? En efecto, los hechos literarios de este cuaderno hablan por sí solos. Por ejemplo, Lovecraft se sintió muy orgulloso de escribir su propio commonplace book siguiendo las prescripciones de John Locke en A New Method of Making Common-Place-Books, de 1706. Lo colmaba de retorcido orgullo saltar por encima de sus tiempos y atenerse a la prescripción estética del XVIII, su siglo favorito. Por esa misma razón, era capaz de gritar «¡Dios salve a la Reina!» en sus momentos de euforia. Le encantaba ser anacrónico. Célebre es su retrato ataviado con peluca y librea, obra de Virgil Finlay. Más adelante sí se retractará de estas actitudes:

Thompson, Addison, Tickell, Parnell, Goldsmith, Johnson, etcétera. […] Todo sucumbió a mi íntima querencia por soñarme y pensarme

en aquel viejo mundo de pelucas y eses largas que por alguna extraña razón me resultaba el natural y propio.[2]

Sin embargo, el desdén por su tiempo, que tampoco era total, no es más que un vértice de su modernidad. En este sentido, cabe recordar su fervor por la ciencia. Polemizaba, eso sí, con el nuevo arte, tan mágico, tan aurático, aunque la relación que Lovecraft desarrolla con el modernismo es también de amor odio: desconfía de los artistas salvajes, él, tan remilgado, y también aborrece la novedad –viva lo bueno conocido–, pero coincide en el diagnóstico sobre un mundo que ha perdido el encanto. Y, pese a que el reencantamiento tampoco es posible, flirtea con la idea. Sí, aunque los pesimistas, desde Pascal a La Rochefoucauld, no son fáciles de engañar, tampoco Lovecraft fue ajeno al viejo proyecto de romantizar el mundo prescrito por Novalis en la aurora del Romanticismo. Además, en estas notas, salta a la vista su reverencia por Baudelaire, un pesimista-activista. Por otra parte, sus reservas para con el esteticismo son más que comprensibles, pues el siglo que, a decir de Didi-Huberman y Pasolini,[3] erradicaría la experiencia del mundo, iba a concluir con el triunfo del fascismo, cuando la política se convirtió en estética y mercado.

Lovecraft dotó a sus anotaciones de unas tapas manuales: se convirtió en el amanuense que ilumina su propio códice. Era su manera de disfrazar la mercancía. Y también era totalmente coherente; abrazó lo que de artesano tiene la escritura, como si esa artesanía, ese entregarse en cuerpo y alma al fervor por las letras, fuera un valor independiente y anterior, ¿superior?, al de la obra final y lograda. Como si en esa dedicación, previa al acierto literario de tal o cual texto, se cifrara un mérito religioso, indemne, ajeno al mercadeo del talento. No se entienden de otra manera el placer, la libertad y la generosidad con los que prestaba sus creaciones a sus colegas friquis de las pulp magazines, su disposición a vender su talento a cualquier rico con ínfulas de creador. Sí, pues en ningún lugar, que yo sepa, se lamenta de veras de haberse convertido en negro literario.

El concepto, un tanto medieval, del commonplace book, el hecho de que las anotaciones sean para su uso futuro, pero quizá no para su uso exclusivo, nos sitúa delante de un autor distinto al de sus aquilatadas ficciones célebres. Aunque estos fragmentos sean muy hermosos, éste es el Lovecraft que probó y experimentó hasta la saciedad, con disgusto por sus fracasos, pero sin apenas duda de que su escritura era el mejor modo de estar en el mundo y no participar en su economía, en la ideología liberal a la que se vendían todos los artistas. Por eso su aristocratismo es revolucionario (pese al racismo, etcétera).

En definitiva, estos fragmentos son necesarios por dos razones, que son, a su vez, dos modos de leerlos: a) una más inmediata y pragmática que no contradice el concepto de genio, de texto pulido, como bouquet; y b), otra que va más allá, que considera la escritura un texto sin hacer y sin ancorar, casi medieval en el siglo de las máquinas, febrilmente a contracultura.

a) No importa si Lovecraft nunca consideró estos fragmentos literariamente autosuficientes, sino destinados a un uso privado. Lo fragmentario es potencial y una forma de huir de la retórica, algo que viene que ni pintado a su estilo personal, cuyo anacronismo verboso lo ha privado de una mejor consideración literaria. Al margen quedaría la reflexión sobre el porqué de ese estilo: ¿es que nadie quiere ver en la acumulación de adjetivos una estrategia irónica, la manera consciente de evitar la trasparencia del símbolo?, ¿tan descabellado es comprender que Lovecraft deseaba una escritura de plástico acorde a sus queridas pulp magazines, desvelar el burdo y efímero truco del arte? Tal vez lo que ha sido entendido como defecto podría interpretarse como risotada sarcástica. De todas maneras, ésa es otra cuestión. Aquí, en nuestro Cuaderno de ideas, el lenguaje es conciso y el dibujo se resuelve en una capacidad pura de sugerencia, de apunte infinito. Este commonplace book es narrativa que no ha llegado, en efecto, porque es mejor así, imaginada. Estos párrafos son átomos de cuentos por hacer, materias para desarrollar en las ficciones. No en vano, alguna de ellas sí que vio completarse el ciclo, de forma que reconocemos el relato que originó. El trazo breve que en otra época fue carencia lo ha convertido en virtud nuestro tiempo.

b) Y, sin embargo, diría yo, lo más importante es que a través de estos fragmentos conocemos el paratexto. A poco que los pongamos en conexión con su correspondencia, sus infinitos poemas de ocasión, su vena ensayística, en fin, su escritura otra, la verdad vital y literaria de Lovecraft se nos revela. Se nos revela, a decir verdad, su pleno espacio autobiográfico. Estos cuadernos son, a mi entender, una llave, ¿la famosa llave de plata?

Lovecraft diagnosticó la entrada del mundo en barrena y la caída del arte en favor del ocio. Pero en algún lugar de su obra, al que estos textos pueden darnos acceso, esa verdad no es mayormente un tema: es la corporalidad de su escritura –la literatura es del cerebro; la escritura es del cuerpo–, una verdad que se ha limado y escamoteado hasta volverse invisible al lector superficial, el que se acerca a una edición exenta de algunos de sus cuentos.

La escritura del otro Lovecraft –poemas de ocasión, cartas, notas como éstas, en un cuaderno, y un largo etcétera– no es literatura porque lo es en un plano anterior, porque el espacio de enunciación al

que pertenece es anterior a su definición; expresa la lucha de fuerzas entre el hombre y su inscripción en la cultura. La escritura no es entretenida porque no es mercancía. El sistema literario ha decidido dejar a un lado a ese Lovecraft poeta, fracasado, polemista, aficionado, pensador. Parece que nos ha venido al pelo su concepto fatalista de ficción: el arte está para arrullar, no para revolucionar. Sí, eso también es Lovecraft, pero no siempre. Y el pesimista es la concha machacada de su propia esperanza. En definitiva, conocemos al autor de La llamada de Cthulhu, pero no a Lovecraft.

En su pequeñez, este librito puede ser muy útil. Al proyectar la escritura hacia el lugar de su maquinación, el llegar a ser de su ser, colocando a Lovecraft fuera de su obra y a sus célebres textos como una tentativa, nos invita a la totalidad. Entramos, por estas ideas, a la verdad de un moderno fracasado, un artesano enrabietado con su siglo, recluido (literalmente) ante el asfixiante ritmo y el ruido, jugando a escapar de todo en noches de luna y libros de otros tiempos mejores. Su llave de plata abre el espacio en el que cabe, esta vez sí, toda su obra. En efecto, solamente cuando reunamos en un patchwork todas las escrituras, podremos aproximarnos a la interpretación del texto Lovecraft en su magnitud. Cada época lee a los clásicos buscando respuestas a sus problemas. Que así sea; reactivemos el texto en su gozoso ir a contracorriente, a contratiempo, consideremos todos sus tanteos, su gesto de pleno esfuerzo, encontremos su verdad sumándola a la historia trágica de la literatura.

JUAN ANDRÉS GARCÍA ROMÁN

NOTAS

1 Señalamos entre corchetes las intervenciones ulteriores y manuscritas de H. P. Lovecraft sobre el documento mecanografiado original. [N. de los T.]

2 S. T. Joshi, A Subtler Magick. The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft, Berkeley Heights, New Jersey, Wildside Press, 1999, p. 220.

3 Georges Didi-Huberman, Supervivencia de las luciérnagas, Madrid, Abada, 2012.

ÍNDICE

Cuaderno de ideas

El otro Lovecraft: escritura y anterioridad

1. Cover Page
2. Portada
3. Créditos
4. Cuaderno de ideas
5. El otro Lovecraft: escritura y anterioridad